

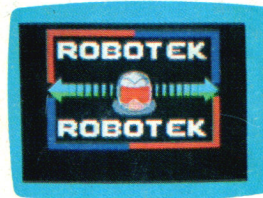
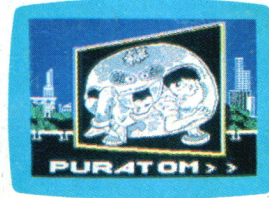
# SPECIAL PLAYGAMES

## 14 GIOCHI

CBM 64



SPECTRUM  
48 K



FAST LOADING  
"BITURBO"

# IL MEGLIO DELL'ESTATE

Siamo arrivati quasi alla fine dell'estate ed è giunto il momento di tirare un po' le somme dei nostri mesi estivi. Non stiamo parlando dei bagni e delle conquiste che siete riusciti a fare. Ci riferiamo ai migliori giochi che quest'estate piena di sole ci ha portato a casa. A questa sfilza di bellissimi videogames è dedicata grossa parte di questa rivista che vuole però anche ricordarsi dei... momenti di guerra. Chi infatti non ha ancora comprato in edicola il nostro War Games lo farà senz'altro dal prossimo numero dopo aver letto quello che in Europa stanno facendo alcuni tra gli eserciti più tecnologicizzati del mondo. Presto, War Games è in edicola ad aspettarvi con le sue simulazioni strategiche e con le sue raffiche mortali di jet e carri armati.



**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

**POTRETE VINCERE**

**da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato  
Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077  
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano  
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70  
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

# SULLA CASSETTA



**CBM 64 LATO A**



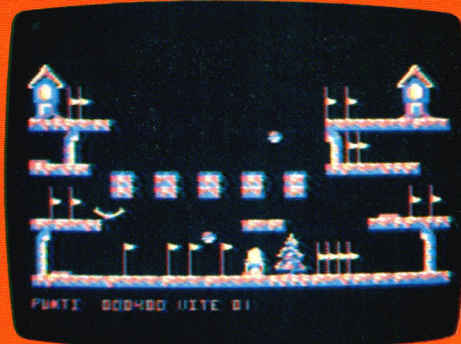
**SPECTRUM LATO B**

- |    |                |                    |
|----|----------------|--------------------|
| 4  | Toy Boy        | - Puratom          |
| 5  | Robin Wood     | - The green bumper |
| 6  | Taking         | - Ice palace       |
| 7  | Arabesque      | - Robotek          |
| 8  | Killer plane   | - Nightmare!       |
| 9  | Pole and blood | - First mission    |
| 10 | Zombie         | Project spike      |

## IN QUESTO NUMERO

- |    |                                             |
|----|---------------------------------------------|
| 12 | Il computer sul sentiero di guerra          |
| 15 | La classifica del miglior software del mese |
| 16 | Il meglio dell'estate                       |
| 28 | Il mercato di hardware e software           |

## TOY BOY



Nell'anno 6823 la superficie del pianeta è ormai diventata un'immensa megalopoli di più di 42 miliardi di abitanti causando un abnorme sovrappopolamento.

Ma quasi ad introdurre un controllo naturale nell'uomo si è venuto sviluppando un crescente disinteresse per la vita fino al punto di creare divertenti giochi per ragazzi il cui prezzo della sconfitta è però la morte. Così anche tu, come uno dei tanti giovani partecipanti, dovrai attraversare le cinque valli di Karnak recuperando tutte le bandierine-testimoni senza finire preda di Korak, l'aquila-robot dai mille artigli. Ma non preoccupatevi ragazzi, è solo un gioco.

## PURATOM



Se volete giocare a questo videogame dovete mettervi in mente di odiare i pomodori. Sono loro la causa principale dei mali della terra. In tre dimensioni assisterete alla contaminazione della vostra città da parte di questi pomodori mutanti. Dovrete combattere contro l'orologio magico e i Nasty erranti (delle vere e proprie «schifezze» ambulanti) dal tocco mortale. State anche attenti a scoprire l'oggetto da prendere per difendervi.

## CBM 64

# TASTI

## SPECTRUM

### JOYSTICK PORTA 1

**F1** pausa on/off  
**F7** inizio gioco

### JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK - SINCLAIR

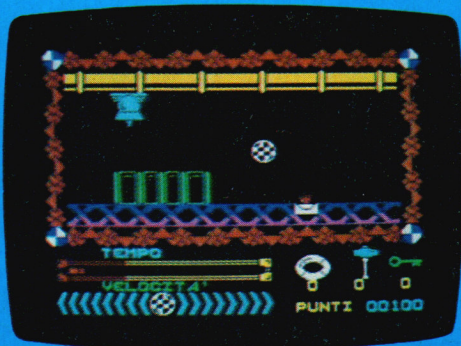
**Q** salta  
**A** avanti  
**Z/X** ruota sinistra/destra  
**P** pausa  
**S** ripartire  
**BREAK** stop  
**1/2/3** raccoglie/lancia pomodori  
**4/6/7** raccoglie/lancia altri oggetti  
**8/9/0** raccoglie/lancia carte

## ROBIN WOOD



Poiché da piú di vent'anni il buon Re Riccardo è assente, impegnato in guerra contro gli infedeli, il perfido Giovanni ha pensato bene di incoronarsi al suo posto. Ma, per giustificare le sue azioni verso il popolo, fedele al vecchio sovrano, ha indetto una gara di abilità al cui vincitore andrà l'ambita corona. Per fortuna a contrastare i sogni di gloria dell'ambizioso Giovanni, ecco intervenire l'eroico Robin e la sua banca. L'incursione del paladino terminerà in uno scontro diretto a colpi di bastone con il perfido Giovanni. Potrai scegliere se giocare solo contro il tuo CBM 64 o con un amico per avversario.

## THE GREEN BUMBER



Una palla che saltella in un labirinto può far diventare pazzo chiunque, anche un lettore della nostra rivista. Ecco perché se volete divertirvi a questo gioco diventa necessario armarsi di tanta pazienza e cercare di impraticarvi del controllo della palla saltellante nei vari labirinti. Molti sono gli ostacoli, così come i muri che improvvisamente si innalzano davanti a voi e finiscono per sgonfiare la palla. Il tempo passa inesorabile e diventa sempre più difficile superare i vari livelli (ognuno contiene ben 25 schermi!).

**CBM 64**

**TASTI**

**SPECTRUM**

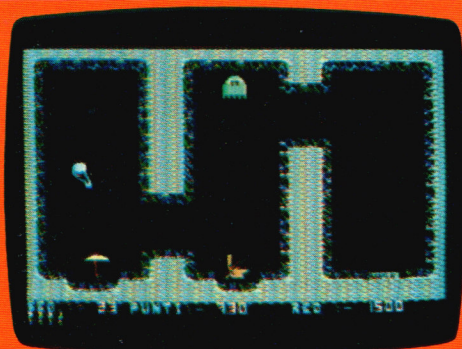
**JOYSTICK PORTA 1 e 2**

**FUOCO** inizio gioco

### JOYSTICK A MENU

**Z** sinistra  
**X** destra  
**SPACE** fuoco (aumenta salto)  
**P** pausa  
**Q** esce dal gioco

## TAKING

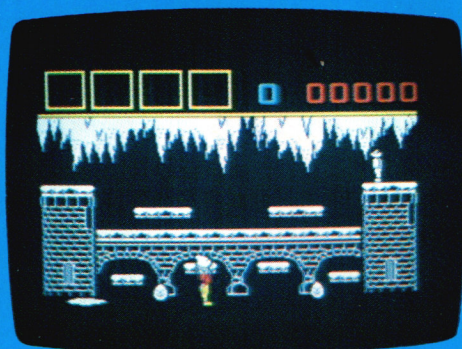


Quanti di Voi avranno sognato di poter fare un giro a bordo di un pallone aereostatico, meglio conosciuto come mongolfiera. Ora il vostro sogno potrà diventare realtà o meglio con la fantasia dovrete usare ogni goccia della vostra abilità per intrufolarvi e per percorrere ogni caverna, recuperando tutti gli strani oggetti ivi nascosti, nella speranza di recuperare un meraviglioso bottino, prima di giungere alla base di atterraggio ed ottenere il meritato bonus.

Ma state molto attenti, perché le pareti delle caverne sono piene di ostilità e uno strappo sarà fatale per il vostro pallone. Potrete scegliere tra 5 difficoltà di gioco da novizio a kamikaze e da quale livello di caverna partire.

Buona fortuna!

## ICE PALACE



L'orsacchiotto Mario è rimasto intrappolato in un castello le cui pareti sono davvero freddine. Sfidate: sono di ghiaccio! E allora per salvare i suoi amici congelati dal malvagio proprietario del castello a Mario non rimane che cercare le pillole magiche che annullano il freddo incantesimo. Dovrà quindi combattere contro oggetti in movimento e pupazzi-guardiani. Sempre con l'unico scopo di salvare i suoi compagni. Mario deve anche ricordarsi che senza pillole si finisce per sempre nel freezer e che ogni contatto gli fa perdere una pillola. Tre i livelli di gioco.

### CBM 64

# TASTI

### SPECTRUM

### JOYSTICK PORTA 2

F1	musica
F3	livello
F5	tipo gioco
F7	tastiera/joystick
RETURN	su
SHIFT DX	giù
SHIFT SIN.	destra
C =	sinistra

### JOYSTICK KEMPSTON

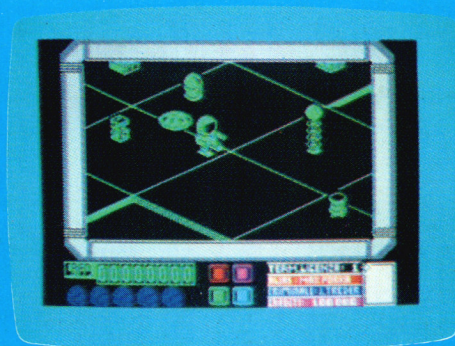
O	←
P	→
SPACE	salta

## ARABESQUE



Tridine, come tutte le giovani Goblin, possedeva la doppia immagine di donna e di mago. Ma ora, dopo che il perfido Astolfus le ha rapito la figura magica, la piccola creatura è diventata mortale come un semplice umano e sarà in queste condizioni che dovrà superare le tre dimensioni dell'onore, raccogliendo in ciascuna di esse le 200 chiavi della porta successiva evitando le demoniache guardie e le mille trappole del suo nemico. Aiuta la tua piccola amica a riconquistare la sua seconda personalità ricordando che in ogni dimensione la piccola mascotte di Tridine, potrà donargli una nuova vita.

## ROBOTEK



Nell'anno Duemilauno ti trovi a dover difendere l'onore ma soprattutto la sopravvivenza dell'intero globo stellare. Sei nominato dall'alto comando Difensore della lega planetaria e devi aggirarti in un universo a tre dimensioni evitando le insidie mortali dei replicanti (che sono troppi). Attiva le tue difese e spara senza requie ai replicanti guadagnando 100 mila crediti grazie alla forza distruttrice del tuo pulsar-laser. Trova e uccidi, anzi annienta, i 4 replicanti e avrai il Regno terrestre ai tuoi piedi, o nobile guerriero! P.S.: non dimenticarti dei «buchi neri»...

**CBM 64**

# TASTI

**SPECTRUM**

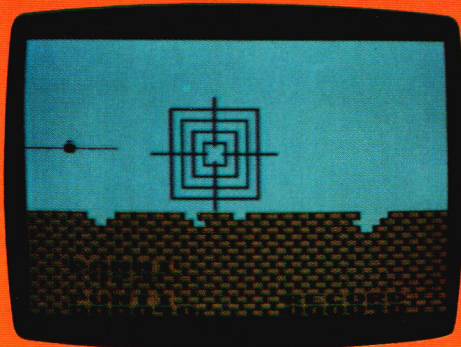
### JOYSTICK PORTA 2

**F1** inizio gioco  
**SPAZIO** pausa

### JOYSTICK KEMPSTON - AGF - SINCLAIR

**Q** alto sinistra  
**P** alto destra  
**L** basso sinistra  
**S** basso destra  
da CAPS a BREAK  
fuoco  
**1** pausa  
**2** ricomincia  
**CAPS +  
BREAK** reset

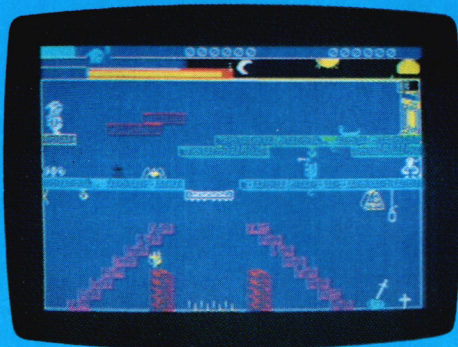
## KILLER PLANE



Siamo ai tempi della seconda guerra mondiale, quando dappertutto infuriava la battaglia e le truppe naziste attaccavano tutti i paesi avversari.

Quasi come ad un tirassegno del parco dei divertimenti potrai vivere anche tu la tua avvincente battaglia, dove al comando di due potenti browning 12,5 dovrai respingere ad ogni costo l'ondata di attacco aereo nemico, abbattendoli il più rapidamente possibile così da evitare l'accumularsi dei danni alla tua batteria contraerea e l'inevitabile sconfitta. In questo gioco di nervi d'acciaio e di pazienza avrai una reale misura della tua prontezza di riflessi e della tua abilità di mira.

## NIGHTMARE!



Capperino dopo una dura giornata di lavoro vuole andare al cinema. Sembra un diversivo come tanti solo che per gustarsi il film dell'orrore deve attraversare un lugubre cimitero pieno di insidie e di fantasmi. I vampiri non sono solo sulla pellicola cinematografica, sono anche attorno a lui. Capperino può salvarsi solo recuperando le croci vaganti nel cinema e cercare di difendersi da fantasmi, vampiri, spiriti maligni e pipistrelli che lo vogliono morto. Deve far tutto prima di mezzanotte e 5 vite sono molto poche.

**CBM 64**

**TASTI**

**SPECTRUM**

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON - AGF**

**X** sinistra  
**C** destra  
da 1 a Ø fuoco  
da A a ENTER salto  
inizia  
**ENTER**  
**CAPS +**  
**BREAK** esce dal gioco



## POLE AND BLOOD



Questa storia comincia nel magico mondo di Najshii, un'oasi nel mare chiamato senza fine e dove esiste un'isola mistica dei sonni tranquilli. Molti anni fa i tuoi genitori sono stati uccisi e la tua fedele balia ti ha portato ai piedi del tempio, dove i ninja potessero allevarti e prendersi cura di te.

Ora diventato adulto, sei stato individuato dall'anziano signore delle pianure, che desidera tu difenda il passaggio tra la terraferma e l'isola. Dovrai stare molto attento perché il legno, messo a uso di ponte è molto viscido e nel combattere potresti perdere facilmente la presa. Combatti con astuzia e tenacia per difendere la tua terra. Ricorda che sullo schermo sono indicate la resistenza e la forza e che se la forza è bassa anche i tuoi colpi saranno meno efficaci così come quelli dei tuoi avversari.

### JOYSTICK PORTA 2

<b>3</b>	inizio gioco
<b>W</b>	salta in alto
<b>X</b>	si abbassa
<b>Q</b>	colpo forte alla testa
<b>E</b>	blocca
<b>A</b>	arretra
<b>D</b>	avanza
<b>W + SPAZIO</b>	salta in avanti
<b>Q + SPAZIO</b>	jab forte
<b>E + SPAZIO</b>	colpo alto
<b>A + SPAZIO</b>	gira
<b>D + SPAZIO</b>	jab medio
<b>Z + SPAZIO</b>	jab leggero
<b>C</b>	colpo basso
<b>X + SPAZIO</b>	salta indietro

## FIRST MISSION



Una lunga missione aerea e terrestre attende gli ardimentosi che avranno la voglia e il fegato di salire su un traballante aereo e di volare verso i cieli della Germania dove la contraerea è bravissima a risvegliare con il suo tiro mortale i pilori sognatori. Non c'è tempo da perdere: la missione è presto detta. Dovete prima sorvolare il cielo nemico poi saltare giù dall'aereo e cercare di recuperare il codice segreto che dovete riportare a casa. Attenti alla polizia segreta. E gente tosta!

## TASTI

## SPECTRUM

### JOYSTICK KEMPSTON

<b>Z/X</b>	sinistra/destra
<b>P</b>	alto
<b>L</b>	basso
<b>SPACE</b>	fuoco
<b>Q</b>	esce dal gioco
<b>H</b>	pausa

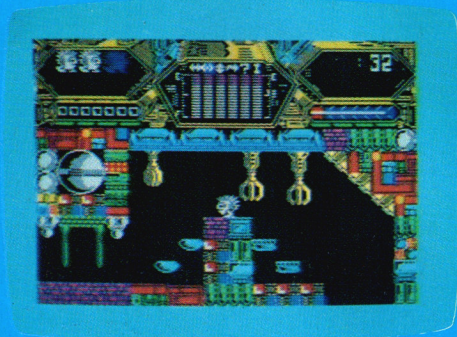
## ZOMBIE



Zombie è la classica storia di fantasia e di battaglia. Un feudatario malefico e indemoniato ha rapito e imprigionato la bellissima principessa nel suo castello sul monte Aramus. Non contento a far

la guardia alla ragazza ha messo degli infidi Zombie, piante lanciaveleno e degli uccellacci rapaci. Il nostro eroico cavaliere, innamorato alla follia, dovrà percorrere tutto il lungo cammino stando ben attento a superare le varie insidie e i pericoli disseminati ovunque per riuscire a liberare la sua innamorata. Ricorda che sul suo percorso potrà recuperare i bottini dei vari Zombie che uccide, i quali potranno consistere in soldi o armi più efficaci, diversamente utilizzabili nei vari scontri. Fate quindi del vostro meglio con abilità e riflessi pronti e riuscirete nel vostro intento.

## PROJECT SPIKE



Siamo sempre alle solite: un genio malefico si è impadronito del computer centrale che regola la vita del nostro pianeta e cerca in tutte le maniere di rendere schiavi gli abitanti della terra. Il comando delle residue forze alleate vi chiede di tentare l'ultima disperata sortita contro il computer e il suo cattivo dominatore. Per penetrare all'interno del computer dovete annientare i robot servocomandati e distruggere i terminali impazziti.

Quando un attivatore è aperto, contemporaneamente si rimuove una delle porte della fortezza. Quarantotto i diversi tipi di alieni contro cui lotterete e 16 le astronavi.

**CBM 64**

**TASTI**

**SPECTRUM**

### JOYSTICK PORTA 2

**FUOCO** inizio gioco

### JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

<b>Q</b>	alto
<b>A</b>	cambia arma
<b>O/P</b>	sinistra/destra
<b>M</b>	fuoco
<b>T+Y</b>	fine gioco

# IL COMPUTER SUL SENTIERO DI GUERRA

L'esercito britannico in Germania si dedica ai «War Games», e ora dispone di un nuovo simulatore di battaglie che non perdona. Non tollera errori e le sue decisioni sono spietate e definitive come proiettili.

Sono battaglie silenziose, senza sangue e senza fumo, ma in tutto il resto imitano perfettamente la realtà. Nel corso di una recente «seduta di addestramento» nella base di Sennelager, nella Germania Federale, il computer ha simulato in modo molto realistico una situazione assai piacevole per le forze di Sua Maestà; due carri armati sovietici «T-64» hanno distrutto in un'imboscata, in soli 44 secondi, quattro sfortunati carri armati britannici «Chieftain» e «Challenger». Al termine del breve scontro, il computer ha chiesto ironicamente ai britannici, «Volete proprio continuare a impegnarvi in battaglia?».

Il nuovo computer, che è sensibilmente all'avanguardia rispetto agli altri simulatori usati finora, è chiamato ufficialmente «Addestratore di brigate e gruppi di battaglia ed è stato recentemente inaugurato dal comandante del primo corpo d'armata britannico, generale Brian Kenny». Il nuovo simulatore ci consentirà di ridurre al minimo indispensabile le manovre sul terreno, e viene incontro alle presenti pressioni che riceviamo in questo senso, motivate sia dai costi eccessivi delle manovre, soprattutto a causa del grande dispendio di carburante dei mezzi corazzati, sia da preoccupazioni ecologiche, ha spiegato il generale...

Il nuovo sistema — aggiunge Kenny — richiede comunque, se si vuol vincere, una conoscenza di prima mano del reale cam-

po di battaglia. Infatti gli ufficiali si cominciano a preparare per le previste «battaglie» col simulatore (due battaglie di sei ore ciascuna) facendo una vera ricognizione del terreno sul quale dovranno poi «combattere» gli scontri, la cui «sceneggiatura» iniziale è stata scritta da generali e colonnelli. Nessuno però sa in anticipo come la «battaglia» andrà a finire, e chi ne sarà il vincitore: tutto







dipende dall'abilità dei «combattenti». Lo schermo del simulatore, grande dieci metri per cinque, rappresenta un terreno realmente esistente nella Germania settentrionale che copre una superficie di 300 chilometri quadrati, pari a poco meno del territorio dell'intera repubblica di Malta.

Dopo una ricognizione di tre giorni il nemico, che è raffigurato come «rosso», si muove alla vigilia della «battaglia» e può anche collocare qui e là dei campi minati. Come nella realtà, carri armati e automezzi possono entrare in avaria, magari in piena notte (il computer simula anche questi imponderabili). Il pannello è ovviamente piatto, ma se nel terreno reale esiste una collina tra voi e il nemico, il simulatore non vi consente di vedere chi si nasconde dietro di essa, a meno che non facciate dei voli di ricognizione. «Tutta la preparazione è identica a quella che verrebbe fatta nella realtà, proprio come se i proiettili volassero davvero — afferma il maggiore Robbie Campbell, dello Stato maggiore logistico. — Gli errori vengono puniti rapidamente, e dal nemico».

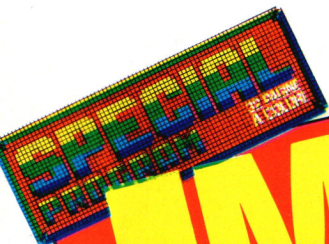
Il simulatore tiene conto di quasi tutto, co-

me per esempio della superiorità sovietica in alcuni settori convenzionali, ma esiste ancora qualche lacuna: il computer non tiene infatti conto delle razioni bagnate dalla pioggia. Nè del freddo o delle interferenze radio del nemico. Forse in futuro, con modelli ancor più perfezionati, si potrà computerizzare anche questo. In compenso il simulatore di Sennelager include nel suo programma l'oscurità, la mancanza di munizioni, la scarsità di carburante, gli attacchi nemici con armi chimiche e molte altre sgradevoli sorprese, ma non prevede invece una risposta nucleare ad un'invasione convenzionale.

Le «battaglie» sono combattute da alcuni operatori rinchiusi in cabine fisse, grandi come l'interno di un'autoblindo, dove dopo qualche ora cominciano a mostrare le emozioni e gli stress del combattimento. Si può anche combattere casa per casa, elettronicamente, in un «villaggio simulato». Qualche volta i combattimenti non sono d'accordo con il verdetto del computer e reclamano, ma non c'è niente da fare.

Rispetto alle battaglie reali, c'è solo il vantaggio di essere ancora vivi. ●

QUESTO MESE IN EDICOLA!



# IMMAGINIFICI I SETTE

PER IL CBM 64 N. 16 - in edicola il 2 settembre



32 PAGINE  
A COLORI

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 25 - in edicola il 12 settembre

PLAYGAMES

INTERNATIONAL

# TOP

PER IL CBM 64  
N. 13 - in edicola  
il 2 settembre

# TOP GAMES 20



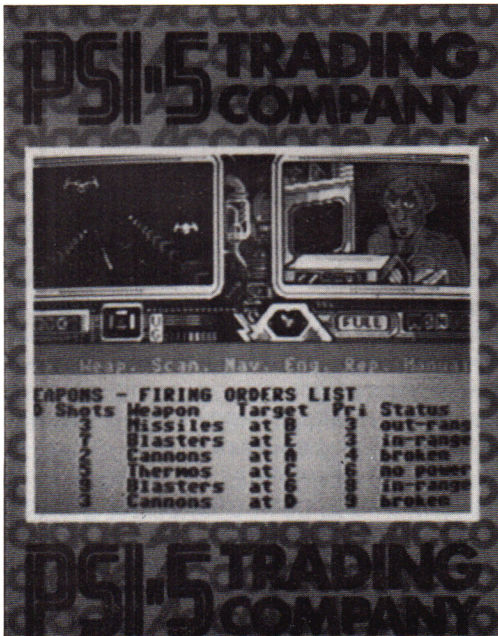
Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Batman	Ocean
2	Thrust	Firebird
3	Spindizzy	Electric Dreams
4	Commando	Elite
5	Formula One Simulator	Mastertronic
6	Bomb Jack	Elite
7	They Sold (2)	Hit Squad
8	Spellbound	Mastertronic
9	Kik Start	Mastertronic
10	Green Beret	Imagine
11	Visitors	Ocean
12	International Karate	System 3
13	Last V8	Mastertronic
14	Superbowl	Ocean
15	Way Of The Tiger	Gremlin
16	Heavy On the Magik	Gargoyle Games
17	Comp. Hits 10 Vol 2	Beau Jolly
18	PSI-5 Trading Company	US Gold
19	Starstrike 2	Realtime
20	One Man And Hits Droid	Mastertronic

## COMMODORE 64

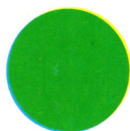
Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Thrust	Firebird
2	Spindizzy	Electric Dreams
3	Int Karate	System 3
4	PSI-5 Trading Company	Us Gold
5	Bomb Jack	Elite
6	Spellbound	Mastertronic
7	They Sold (2)	Hit Squad
8	F1 Simulator	Mastertronic
9	Visitors	Ocean
10	Kane	Mastertronic

## SPECTRUM

Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Batman	Ocean
2	Green Beret	Imagine
3	Hvy On The Magik	Gargoyle
4	Starstrike 2	Realtime
5	Quazatron	Hewson
6	Cyberun	Ultimate
7	Bomb Jack	Elite
8	Way Of The Tiger	Gremlin
9	Visitors	Ocean
10	Superbowl	Ocean



# IL MEGLIO DELL'ESTATE



## Paradroid:

Il vostro paradroid si materializza a bordo di un mercantile spaziale sul quale i robot si sono ammutinati. Il vostro compito è di neutralizzare tutti i droidi dissidenti su ciascun ponte: si può sparar loro, nel modo tradizionale, oppure controllarli. Potete cominciare con l'umile 001, ma poi potete salire nella scala sociale controllando gli insignificanti droidi spazzini 123 e i domestici 249, fino a giungere all'otto o novecento. Tutti i diversi tipi di androidi vengono rappresentati sullo schermo principale sotto forma di globi volanti numerati, ma quando se ne controlla uno appare un'immagine della macchina che si è e di quella che si sta per diventare, insieme alle loro specifiche.

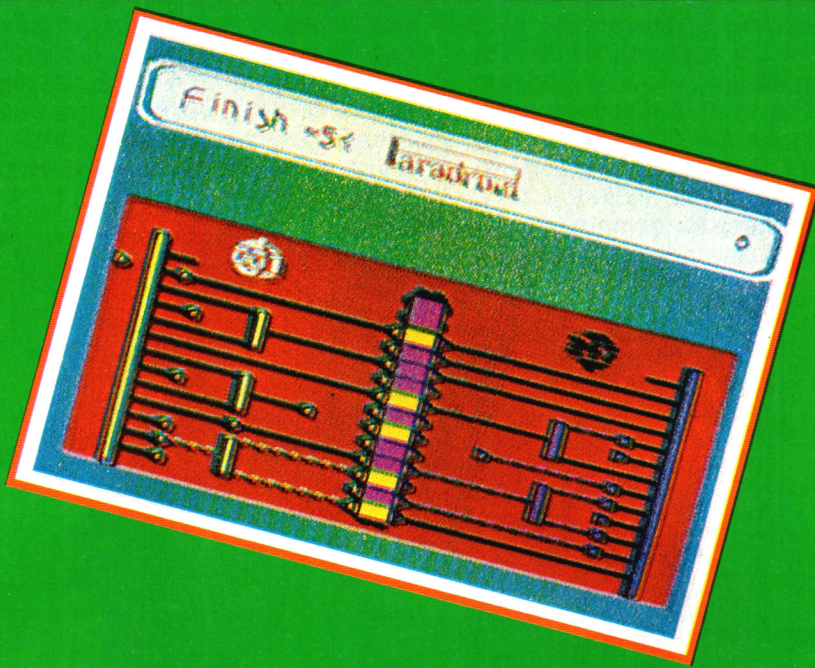
La sequenza del controllo è molto originale e richiede una certa rapidità di riflessi e di intuito. Per prima cosa centrate il joystick, e quando il vostro ospite attuale cambia colore, abbattetevi sulla vittima prescelta. A questo punto appare lo schermo descrittivo, seguito da uno schermo che raffigura i circuiti logici delle due macchine, divisi da una colonna centrale segmentata. Spostando il joystick in su e in giù e spa-

rando delle cariche lungo i circuiti, cercate di far sì che la colonna centrale assuma il colore della vostra parte dello schermo. Se la vittima oppone resistenza, la lotta può concludersi con una impasse, una sconfitta o con un burnout. Se morite, lo schermo viene invaso dalla statistica, a cui fa seguito il messaggio "Trasmissione terminata", un altro simpatico segno della sofisticazione di questo programma.

Ci sono ventiquattro categorie di robot, e ciascuna ha la propria personalità: i 476 sono molto aggressivi e si riuniscono in bande, e spesso si lasciano trasportare e finiscono con lo spararsi gli uni con gli altri — ma molto peggio sono i 711, armati di disintegratori capaci di vere devastazioni. Il robot più tosto è il 999: il solo modo di neutralizzarlo è di controllarlo. Esso è tuttavia molto resistente alla vostra influenza, quindi trasferitevi in un altro robot prima che vi sconfigga: è brutto tornare a trasformarsi in uno 001 su un ponte gremito di 716.

Quando anche l'ultimo droide di un ponte viene eliminato, le luci del ponte si spengono, cessano i suoi strani rumori di fon-





do e vi vengono accreditati dei punti premio. A meno di otto sterline, si tratta certo di un buon investimento, dato che il gioco vanta 400 schermi di spazio di gioco, 20 ponti e otto astronavi. La Hewson Consultants

tiene alta in questo modo la bandiera delle piccole case di software, parecchie delle quali di questi tempi sembrano essersi ridotte a ombre di se stesse. ●

## PING PONG

Se siete di quelli che passano ore ed ore davanti al televisore domandandosi come fanno quei cinesini imperscrutabili a tirare con tanta prontezza la pallina bianca sopra la rete, ecco la vostra grande occasione. Anche se sulle prime ne incasserete un sacco e una sporta, non scoraggiatevi: non si tratta di uno di quei tremendi giochi dalle difficoltà insormontabili e nemmeno una di quelle stupide simulazioni in cui il gioco è riprodotto perfettamente ma senza mordente.

Ogni somiglianza col tennis da tavolo è puramente casuale (forse è per questo che hanno usato la dicitura un po' spregiativa di

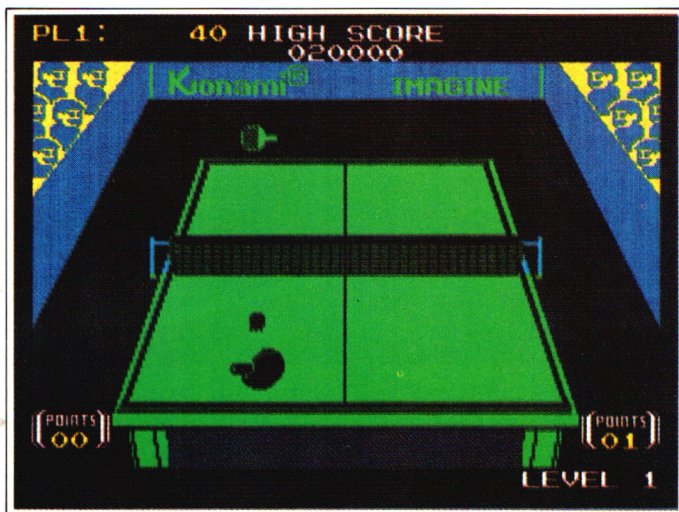
ping pong): si tratta in realtà di un gioco veloce e competitivo che vi stimolerà i riflessi. Sullo schermo si vedono solo il tavolo, la rete e una piccola parte degli spettatori: non è certo, per fortuna, uno di quei giochi in cui gran parte dello schermo viene usata per degli inutili abbellimenti. Dei giocatori si vedono solo le racchette — e quindi è un po' come sfidare l'Uomo Invisibile.

Il primo a raggiungere gli undici punti vince il gioco. Se nel modo a un solo giocatore si sconfigge il computer (sì, è difficile ma possibile!), si passa al livello di difficoltà successivo — e i livelli sono cinque. La musica è

veramente carina, ma a volte si mescola a delle ovazioni che sarebbero più adatte a un match di pesi massimi.

Sono tre i tiri che avete a disposizione: la battuta, la schiacciata e il tiro tagliato; non ci sono nè effetti nè ripetizioni del servizio, e ogni tiro si può fare solo di dritto o di rovescio. È il computer a far sempre in modo che la racchetta si trovi nel posto giusto —

poi tocca a voi scegliere il tiro più adatto ed eseguirlo con tempismo. Il computer varia continuamente la velocità, l'angolazione e lo stile del tiro, e quindi non si può mai dire cosa succederà. Tuttavia, insistendo e impadronendovi dei tiri, vi potrete trovare in situazioni difficili in cui vi occorrerà un polso davvero sciolto.



## CORE

Immaginate d'essere Andrew Angello, un eroe spaziale che ha il compito di esplorare l'asteroide Eroc I alla ricerca del misterioso flagello che ne sta uccidendo gli abitanti. Troppo tardi: prima ancora del vostro arrivo, tutti i 720 pionieri sono morti. Una persona normale tornerebbe a casa — ma Andrew no. «Qui ci vogliono cervello, abilità e rapidità!» dice mettendosi alla ricerca dell'insidia e dei frammenti del computer della colonia — frammenti che una volta rimontati potranno narrare la triste vicenda dell'asteroide.

Eroc I è un asteroide minerario, il che significa che sotto la sua crosta ci sono ben mille stanze da esplorare. 250 per ciascuno dei quattro livelli. Ebbene sì: avrete già capito che non è uno di quei giochi che si finiscono nel giro di un pomeriggio!

Le miniere sono suddivise in piccole sezioni, ciascuna delle quali contiene un certo nu-

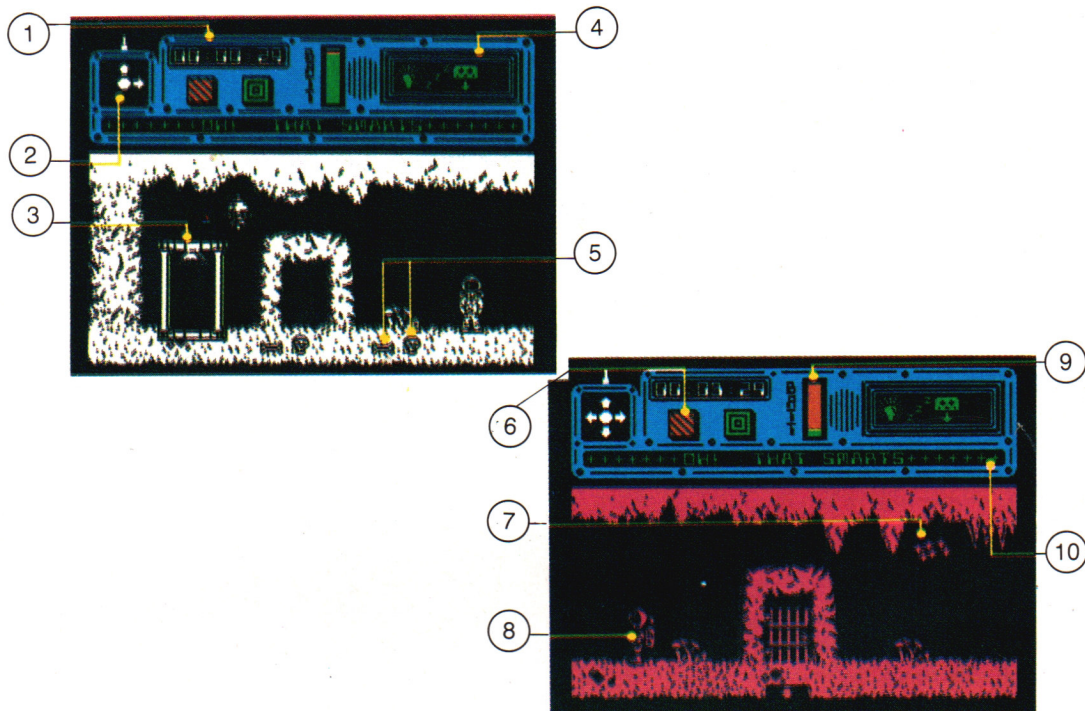
mero di stanze: tra di esse ci si può spostare tramite il teletrasporto — o delle semplici porte. Spostandosi a destra e a sinistra nelle stanze, la prima cosa che si nota è che premendo il pulsante di fuoco non si disintegra qualcosa come al solito, ma bensì che Andrew si piega a raccogliere qualche oggetto.

Certo, una volta trovata la pistola le cose cambieranno, ma fino ad allora dovrete solo schivare tutto ciò che appare pericoloso. Peccato, poiché praticamente tutto ciò che si muove è pericoloso — comprese le mine e le nuvole lanciafulmini. Gran parte di questi oggetti non fa che dare una scossa a Andrew prosciugandogli le batterie se egli li sfiora, ma il robot lo uccide — e allora sì che è finita!

*Core* è molto divertente e molto appassionato: vincere non è certo facile, ma quando si ottiene un buon risultato ci si sente dav-

vero soddisfatti, specie se è da molto tempo che vi aggirate nelle stesse stanze, domandandovi se la A'n'F abbia detto la verità su quelle famose 1000 stanze! All'improvviso notate che c'è un'altra uscita, e che raggiungendola troverete una quantità di nuo-

vi oggetti da raccogliere e un nuovo dedalo di cunicoli da esplorare. Core può forse risultare frustrante per gli appassionati dei giochi da bar più veloci, ma si tratta comunque di uno dei migliori giochi avventurosi usciti di recente.



1 - Se volete sapere da quanto tempo state giocando, guardate qui.

2 - In questa finestra appaiono i percorsi possibili a partire da ogni stanza.

3 - Viaggiate col teletrasporto! Ci vogliono tre secondi per farlo funzionare, vi ritrovate proprio davanti a un cattivaccio che non potete più schivare, se tardate a scendere vi ritrovate al punto di partenza e in più vi esaurisce le batterie. Comodo, eh?

4 - Che immondezzaio! O no? Alcuni di questi oggetti vi possono essere estremamente utili, soprattutto il badile (che vi può servire a dissepellire altri oggetti) e la pistola...

5 - Ecco il menù iconico con i suoi quattro display, uno per funzione: può fungere da pannello di controllo, permettere ad Andrew di compiere diverse azioni tramite il pulsante di fuoco, fornire il numero delle batterie di riserva disponibili e infine visualizzare gli oggetti raccolti da Andrew durante le sue esplorazioni.

6 - Questo pulsante rosso che lampeggia permette di escludere la finestra dell'indicatore di direzione e di vedere quante sono le parti della memoria del computer in vostro possesso.

7 - Non tutti i cattivi sono letali: certi si limitano a consumarvi le batterie, facendo lampeggiare lo schermo.

8 - Ecco Andrew, quel pazzo che sta esplorando le 1000 stanze sotterranee di Eroc II!

9 - Quando cercate di prendere qualcosa, questo display vi dice di che cosa si tratta... ma a volte visualizza anche dei messaggi inutili tipo «Attento!» e «Stai cercando di farti ammazzare?» *dopo* che siete stati colpiti.

10 - Ogni volta che si fa teletrasportare, la batteria di Andy perde potenza, e per sopravvivere dovrà trovare le batterie di riserva che sono disseminate nella miniera. Se permetterete alla batteria di consumarsi troppo, non vedrete più niente!

# MAX HEADROOM

Salve: mi chiamo Bryce e sono io che ho inventato Headroom. No so perché riesca tanto simpatico, trattandosi solo di una scatola piena di fili e contenente la personalità che ho rubato ad Edison Carter. Non a caso, l'Unico a non trovarlo simpatico è proprio Carter, che rivuole la propria personalità e per far ciò è disposto anche a ricorrere al furto — e quindi ho preso delle precauzioni. Ogni piano dell'edificio di Canale 23 è pattugliato da guardie robot, e se questo non bastasse ho anche rimesso in servizio i miei assistenti dal grilletto facile, Breugel e Mahler. Carter però è un duro. Prima dovrà imparare a servirsi dell'ascensore, digitando le lettere e i numeri di un codice segreto che per gli umani di intelligenza media è un bel rompicapo. C'è poi un altro codice che permette di impossessarsi di un intero piano. A questo punto Carter sarà libero di scorrazzare per tutti i dieci piani alla ricerca di frammenti di un codice esadecimale nascosti negli uffici. Non ce la farà mai: deve evitare i robot e il tempo stringe, anche se sa servirsi delle telecamere e dei computer per ac-

certare dove si trovano le pattuglie. Anzi, per rimettersi un po' in forze dovrà anche sprecare del tempo prezioso riposandosi negli uffici.

Se riuscirà a trovare le quattro coppie di numeri — e io ne dubito — avrà accesso all'appartamento presidenziale del duecentoundicesimo piano e qui troverà il supercodice che gli permetterà di accedere al mio laboratorio e trovare Max. So che entro le sei di mattina deve trovarsi in cantina per incontrare Theora, il suo controllore — ma credo che lei dovrà aspettarlo a lungo, perché ho in serbo per lui un tiro mancino.

Devo ammettere però che i programmatori della Quicksilva se la cavano niente male: le visualizzazioni sono buone, e anche se i codici non sono poi troppo difficili da decifrare, frugare negli uffici e attendere l'ascensore è sempre una cosa emozionante — se si hanno dei sicari alle calcagna! E c'è anche un premio speciale per chi arriva in cantina prima del tempo massimo: un Max che parla e che si muove, creato senza il mio aiuto!



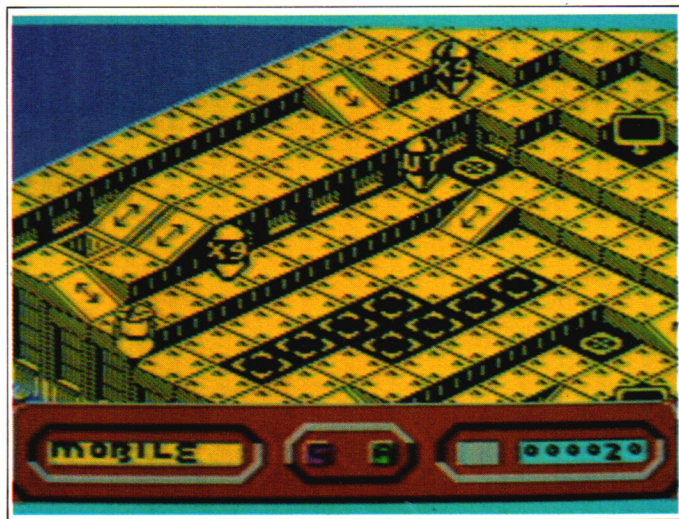
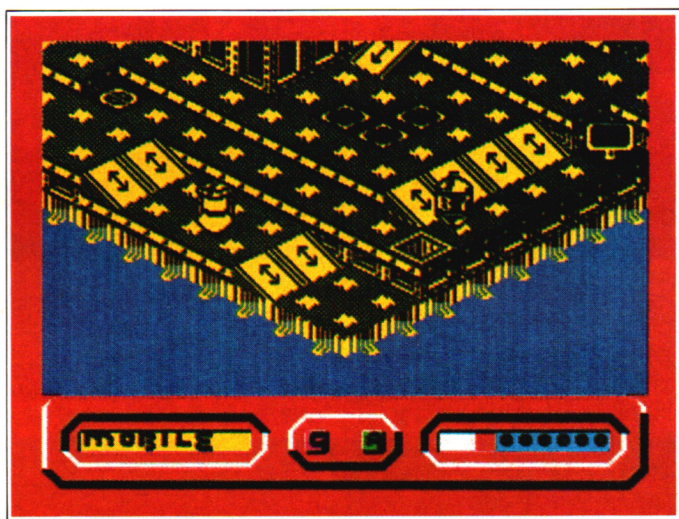
# QUAZATRON

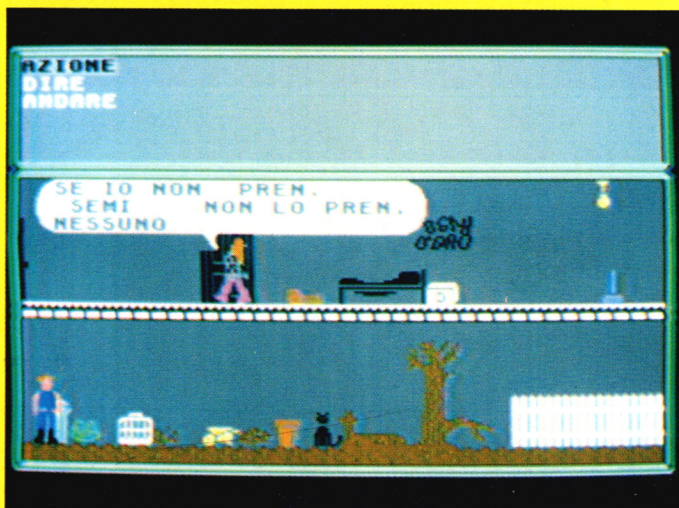
Tanto per cominciare, cercate di dimenticare il fatto che questo gioco dovrebbe teoricamente essere la versione Spectrum di un gioco del 64, *Paradroid*: in realtà, è tutta un'altra cosa...

Il protagonista è un piccolo droide di nome KLP-2 (alias Klepto), la cui missione è di disattivare le orde di bellicosi droidi alinei che abitano nella città sotterranea di Quasatron. Klepto mette fuori gioco i droidi disintegran-

doli (metodo rozzo ma efficace), allontanandoli dai percorsi per cui sono programmati, speronandoli (se ne ha la forza) oppure «invadendoli» — cioè assumendo il controllo delle loro menti a livello di circuiti.

Si tratta di un gioco brillante, estremamente impegnativo e con uno dei soggetti più originali che si siano mai visti. E non si tratta solo di spaccare tutto, poiché c'è anche una componente strategica. ●





# THE YOUNG ONES

*The Young Ones* è una serie di telefilm che nel Regno Unito ha ottenuto un enorme successo: era inevitabile che da essa venisse tratto anche un videogioco. Come fare a rendere l'atmosfera di un telefilm comico è però un problema che deve aver dato non pochi grattacapi, e la Orpheus ha saggiamente deciso di mantenere quel tono svaccato e volgarotto che è alla radice del successo della serie, a cominciare dalla casa vetusta e malandata che ne è l'ambientazione principale.

Una volta scelto il personaggio che si vuole interpretare, il problema sta nel lasciare questa casa abominevole. Ciò significa radunare tutti i propri effetti personali: sembra facile, ma prima di lasciare l'odiata topaia vi servirà un sacco d'altre cose.

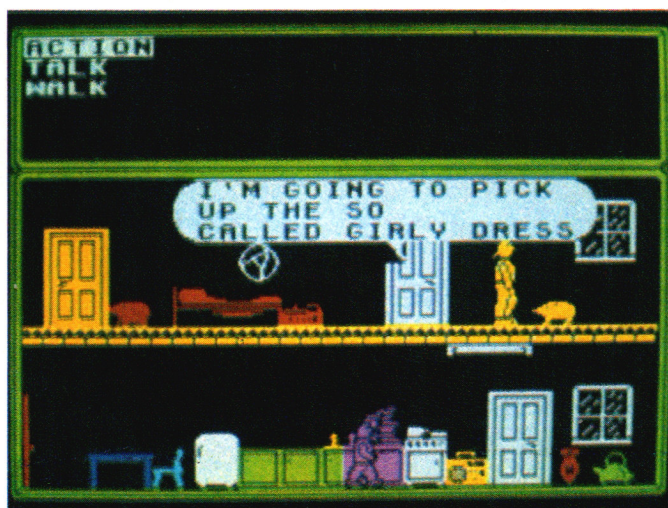
Per esempio: Mike, il tipo pieno di risorse, ha bisogno di una banconota da cinque sterline. Per ottenerle (in maniera un po' tortuosa) spaccherà con un'ascia il porcellino-salvadanaio di Rick, trovandovi dentro una monetina da dieci pence che gli servirà a telefonare al colonnello Gheddafi (qui al suo esordio nel mondo dei videogiochi!) per offrirgli la bomba che sta in cucina, ed ottenendone in cambio cinque sterline.

Semplice, no? Mike potrà poi mettere il denaro in una valigia, mentre Vyvyan preferisce un sacco di plastica, Rick uno zaino e Neil una carriola.

Attenzione, però: mentre vi state dando da fare con i vostri preparativi, gli altri tre stanno facendo altrettanto, spostando gli oggetti e forse anche impossessandosi di cose che vi appartengono.

Un altro aspetto importante del gioco sono i dialoghi, che si svolgono tramite fumetti. Gli altri vi spiegheranno cosa stanno facendo. Usando invece l'opzione «Talk» del menù di controllo, il vostro personaggio darà dei consigli — non tutti utili, dato che la sua intelligenza artificiale non è infallibile. La grafica è di buona qualità, ed ogni dettaglio è riportato con chiarezza — specie quelli della casa.

Il grosso problema sta invece nel gioco in sé, che somiglia ad una perversione di un'avventura dei *Wally* pur senza averne la simpatia. Gli appassionati della serie di telefilm lo troveranno probabilmente un gioco irresistibile, ma per gli altri il divertimento comincerà ben presto a mostrare la corda. E poi, come può un gioco così vicino alla vita reale essere davvero divertente? ●



# BALLBLAZER

Presentato dalla pubblicità come uno sport intergalattico, *Ballblazer* è effettivamente un megagioco — anche se in effetti si tratta di un hockey tridimensionale molto hi-tech.

Si gioca su una griglia con una porta a ciascuna estremità — e il primo problema è che essendo il campo curvo le porte non si vedono. La palla (o plasmorb) appare automaticamente al centro: avanzate subito e invariabilmente la prenderete nel vostro campo d'attrazione. Dribblate i droidi e usate il campo repulsivo (più volgarmente, il pulsante di fuoco) per segnare un goal e candidarvi a Masterblazer.

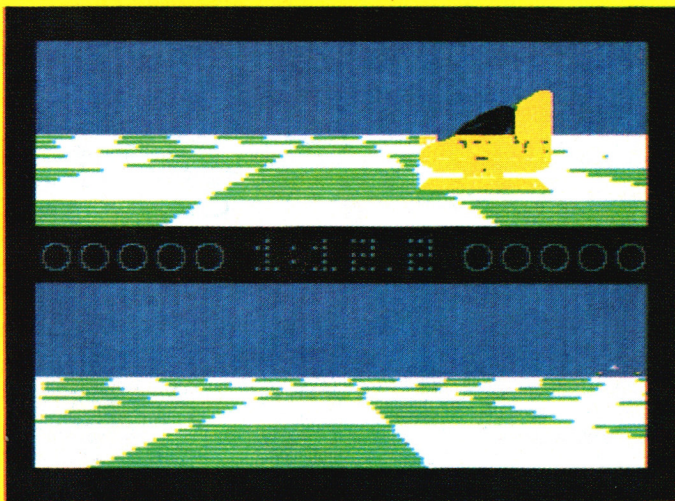
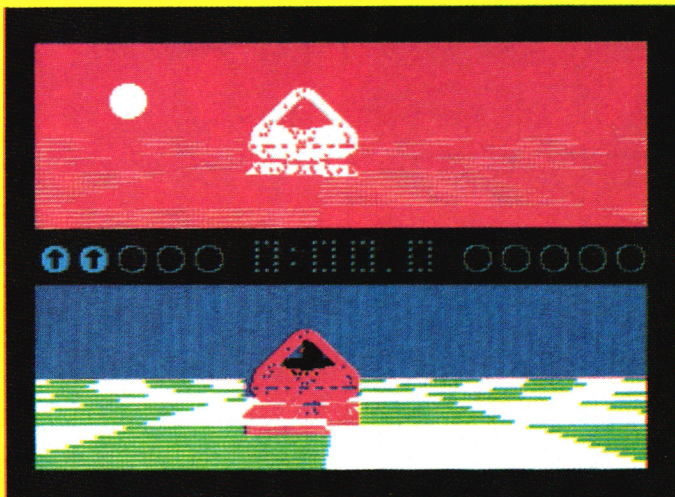
Semplice, no? No. Le porte rimpiccioliscono, e quindi dovrete fare dei tiri lunghi se vorrete un'ombra di speranza di vincere (tre punti per un goal sotto l'orizzonte, due per un goal da lontano e uno per un goal normale). La difficoltà maggiore sta però nella forza di gravità: ogni volta che userete del-

l'energia (specie nei tiri), una reazione uguale e contraria vi farà girare come trottole. Non solo rimarrete completamente disorientati, ma in quel momento i vostri avversari (un umanoide oppure nove droidi controllati dal computer) potranno tirare liberamente a loro volta... e trovarsi in difesa in questo gioco è davvero una brutta esperienza! Lo schermo è diviso in due — e questa è una funzione che solo in questo gioco rivela tutta la sua utilità. In ciascun schermo appare la situazione dal punto di vista del singolo giocatore — e solo un camaleonte strabico riuscirebbe a tenerli d'occhio tutti e due contemporaneamente. Ma il bello è che con questo sistema nei tackle si ha davvero la sensazione dello scontro, della lotta.

Insomma, pur riecheggiando parecchi altri giochi, *Ballblazer* si colloca in una categoria a parte ed è inimitabile.







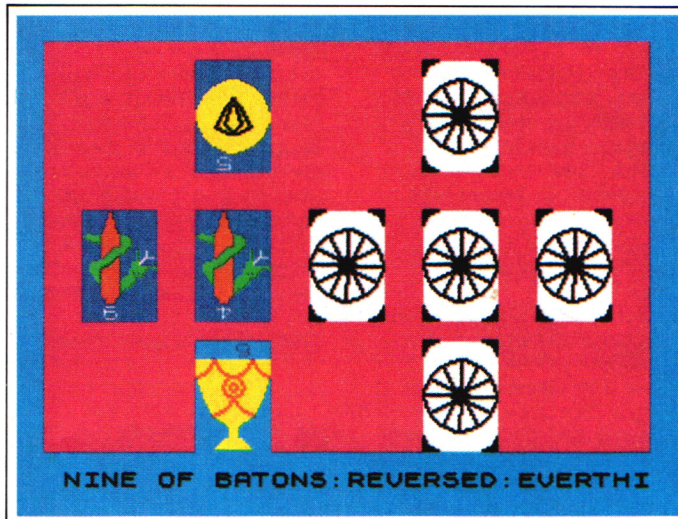
# TAROT



Per chi è stufo di disintegrare invasori spaziali, ecco un programma che permette di leggere i tarocchi sullo Spectrum. È un programmino efficiente in cui gli Arcani Minori vengono scoperti uno ad uno e sotto di essi scrollano le relative interpretazioni, accom-

pagnate da un'onnipresente musicchetta mistica.

I più creduloni... cioè, chi vive su un piano astrale superiore, può contattare la Psychic Software, 38 Dawn Walk, Liverpool LI04YD, Regno Unito. ●



N. 3 - Anno I

# WAR GAMES

11

VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"



**CARRI ARMATI,  
JET, CORAZZATE,  
COMMANDOS  
MARINES E NINJA  
CHIEDONO SOLTANTO  
UNA COSA: GUERRA  
SANGUE E COMBATTIMENTI**

**QUESTO MESE  
IN EDICOLA  
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

# LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo su cassetta e a prezzi trattabili i seguenti giochi: Kung fu Master, American Football, Gli antenati, Esse Team 2, Rollerball, Catch. Telefonare ore pasti.

Marco Mammarella - Via Franco Sacchetti 6/H - Roma - Tel. 06/8186701

● Vendo 150 giochi per il C 64 al prezzo di L. 50.000. Es.: Bruce Lee, Ghostbusters, Pitfall I e II, Basket, Simulazione di televideo, Kung Fu, Pit Stop, Baseball, Strip Poker. Invio lista a tutti, massima serietà.

Casale Andrea - Via Delle Azalee, 27 - 00048 Nettuno (Roma) - Tel. 06/9804478

● Il club Best Soft Piacenza dispone di 800 giochi circa come: Popeye, Winter Games 1 e 2, Zorra, basket, Commando, Rambo e altri. Vengono venduti a L. 2000 l'uno + spese postali (preferibilmente in blocchi da 10 giochi in m). Per ricevere la lista dei migliori giochi telefonare a:

Vecchi Leonardo - Via Bosi, 5 - Piacenza - Tel. 0523/752064

● Vendo e scambio più di 1500 giochi per C. 64. Possiedo le ultime novità come Visitors, Ritorno al Futuro, Rocky IV, Uridium e mi arrivano tuttora ogni settimana tutte le novità.

Matteo Novelli - Via A. De Gasperi, 7 - Veduggio al Lambro (MI) - Tel. 039/384165

● Vendo numerosissimi giochi con grafica eccezionale: Shadow Fire, Hulk, Zorro, Summer Games II, ecc. Inviare francobolli per lista. Arrivi nuovi giochi ogni settimana.

Sellero Raffaele - Via Negrolì, 28 - Milano - Tel. 02/7386592

● Vendo giochi per CBM 64 (Rambo II, Commando, Indiana Jones, The Power of Love, Kung Fu I e II, Spitfire Simulation, Nuscles), 2 Giochi L. 6000, 3 giochi L. 8000. Massima Serietà. Scrivere a:

Taddei Alberto - Via Montello, 11 - Gorla Minore (VA) - Tel. 0331/600912

● Vendo da L. 5000 a L. 2000 i migliori programmi per C. 64, anche le ultime novità: Rocky, Horror Show, view To A Kill (007), Rambo, Comman-

do, Ritorno al Futuro, Shadow Fire I e II, Black Thunder, The Dark Tower, Strip Poker I, II, III e IV, Sargon II, Winter Games. Sono tutti su cassetta, ne possiedo oltre 1000. Richiedere lista inviando L. 1500. Cerco Sargon III su cassetta.

Romano Giuseppe - Via Nazionale, 12 - 98065 Montalbano Elicona (ME) - Tel. 0941/679040

● Vendo circa 1200 giochi per C. 64 su cassetta. Prezzi ragionevoli (10 giochi per L. 30.000 - 20 giochi L. 50.000 - 30 giochi L. 65.000). Posseggo: Punch out, Rambo II, Commando, Vridium (favoloso), Winter Games, Frankie, Tour de France e molti altri. Luppi Fabrizio - via Toscanini, 292 - 41100 Modena - Tel. 059/364459 (ore 19-22).

● Causa Passaggio a sistema superiore, vendo in condizioni eccellenti CBM 64 + registratore C 2N + cavo di collegamento al telaiore o al monitor + 2 joystick spectravideo «Quick Shot II» con autofire + alimentatore + garanzia valida ancora per un anno + 3 cassette stupende. Tutto questo (80 giorni di vita) a sole L. 600.000. (Avere letto bene: seicentomila). Affrettatevi!

Roberto Casoli - Via Cingoli, 4/A - 60128 Ancona - Tel. 071/83282

● Vendo per C. 64 giochi tipo: Kung Fu, Commando, Rambo, Transformer, Koala, Copy 190, Decathlon, Soller, Int. Basket, Kickstart. Ed altri fantastici giochi in Turbo Tape, Zorro ect. Inviare lista, cercherò di accontentarvi. Il tutto a L. 30.000.

Guadalupi Mauro - Via Del Lavoro, 28/F - Brindisi - Tel. 0831/23829

● Vendo e scambio programmi in Turbo Tape per C. 64. Ne ho alcuni come Zaxxon, Calcio, Gyryss Blue Max, Calcio e altri, che duplicherò sulle cassette vuote speditevi. Telefonare dopo le 14,30.

Marco Esposti - Via Madonna Prati, 65 - (Zola Predosa) Bologna - Tel. 756671

● Cerco disperatamente, senza più speranza il gioco per CBM 64 «Lode Runner». Scambio il succitato gioco

con 1 cassetta con: Kung Fu, Bruce Lee, Lupo solitario, Trottoia 30, ed 1 a sorpresa. Aiutatemi!!!

Giovanni Peccati - Via Bertesi, 17 - 26100 Cremona (CR) - Tel. 0372/37317

● Vento oltre 500 programmi per C. 64 e C.128 turbizzati, su nastro e su disco. Koala, Summer Games I e II, Rambo, Raid Over Moscow, Karate, Champ, Kung Fu Master, ecc. A sole L. 500 l'uno. Telefonare ore pasti.

Mario Passamonti - Via Torretta, 5 - 04015 Priverno (LI) - Tel. 0773/911420

● Vendo X CBM 64 cassetta contenente l'originale, stupendo, nuovissimo gioco di Commando usato solo una volta (praticamente nuovo) costato L. 28.000, che vendo all'imbattibile presso di L. 8000 non trattabili. Per ulteriori informazioni e/o notizie sullo scambio o sulla vendita di altri stupefacenti giochi, telefonare ore pasti. Lacalamita Stefano - Via Magenta, 13 - Garbagnate Milanese (MI) - Tel. 02/9957043

● Vendo giochi per C. 64 a prezzi vantaggiosi. Fra i giochi: Soccer II, Decathlon, Basket, Kung Fu, Pole Position, Moon Patrol, Rocket, Underfly, Match Point etc. Per informazioni rivolgersi a:

Licciardello Giacomo - Viale Annunziata Cnt. Citola - 98100 Messina - Tel. 090/380218

● Vendo o scambio videogiochi e Utility per CBM 64 com.: Rambo, The Goonies, Yib-Ar, Kung Fu, Winter Game, Flight Light, Robin Hood, Zorro, Kung fu Master, Transformers, e altri 1000 giochi, tutti su cassetta. Cerco disperatamente Karatè Champ su cassetta. La lista è gratis. Telefonare dalle 15-14 alle 20-23. Scrivere a: Colucci Gelsomino - Via Lirossi, 8 - 62100 Macerata (MO) - Tel. 0733/40236

● Commodorissimi Amici, Vendo (L. 750) o scambio, video Games tra cui: Football, Los Angeles '84, Indiana Jones, Super Zaxxon, Crimen, Q-Bert, Saloon, ecc... Inoltre vendo a L. 5000 cad, i numeri dal 11 al 20 di Special

# LA BOTTEGA DEL CHIPO

Program, dal 8 al 16 di Special Playgames, dal 1 al 8 di Topplaygames e dal 4 al 12 dei Magnifici 7.

E per finire vendo CBM 64, con ancora 4 mesi di garanzia + registratore C2N orig. Commodore + Joystick + piastra che permette di duplicare programmi a sole L. 500.000. E in regalo 50 videogames. Mando lista a tutti, e richiedo massima serietà. Per informazioni scrivere a:

Rosucci Giuseppe - Via Largo Fiera, 12 - 85024 Lavello

● Cerco disperatamente il gioco (per commodore 44), Commando, Indiana Jones e più di tutti Bruce Lee, a prezzo inferiore a L. 10.000.

Lancini Gianluca - Via Monte Grappa, 21 - Ospitaletto (BS) - Tel. 640896

● Vendo cassetta per CBM 64 con giochi favolosi (Impossibile Mission, Spy VS Spy II, Transformers, Pro Boxing, Rambo II) a L. 15.000. Inoltre vendo al favoloso prezzo di L. 25.000 Dragons Lair, Ultimissima novità.

La Commare Walter - Via Guicciardini, 11 - Treviso (NO) - Tel. 0321/94739

● Cerco giochi per CBM 64 a prezzo ragionevole.

Minuto Lorenzo - V. Avogadro, 19 - Torino - Tel. 011/518901

● Vendo Programmi per CBM 64 solo cassetta fra cui: Camel Trophy '86, Ritorno al Futuro, Chatch, Critical Mass, Enigma Force, Gyroscope, Transformers, Year Gung Fu, Goonies, Dragonskulle

Marco - Tel. 02/2141901 (pomeriggio).

Giorgio - Tel. 02/2566213 (sera).

Milano

● Vendo CBM 64 2 cassette contenenti 25 super giochi da sballo con grafica superlativa (Rambo II, Raid Over Moscow, Exploding Fist, Who Dares Wins II, 3D Scamble, Commando, Rocky, ecc) + 35 games in Turbo Tape (Hamburger Time, Pole Position, Popeye, Burning Rubber, Pit Stop Pitfall, Jungle Hunt, Calcio, ecc).

In più per gli appassionati del volo ci sono ben 6 simulatori di volo dalla grafica altamente realistica in 3D. Il tutto a L. 60.000 oppure singoli da L. 1000 a 9000. Telefonare o scrivere a:

Luca Cordovana - Pod. Dia Bruciata - Scansano (Grosseto) - Tel. 0564/507360

● Vendo i migliori giochi e utility per CBM 64 a L. 1000 ognuno.

Mari Santucci - Via Penne, 2 - 67100 L'Aquila - Tel. 0862/29731

● Vendiamo giochi per CBM 64, su nastro come: Bruce Lee, Transformer, Rambo II, Exploding Fist, SummerGa-

mes, Winter Games Blade Runner, Spyvs Spy I e II. Prego spedire lettera (giochi da L. 500 a L. 3000).

Mancini Manuel - Via Danilo Stiepo- vich, 13 - Ostia (Roma)

● Vendo nuovissimi giochi per CBM 64 su nastro tra cui: Rambo II, Commando, Indiana Jones, Bruce Lee, Zorro, The Flintstones, Kung Fu, Tale of Arabian Night. E molti altri ugualmente belli da L. 2000 a 3000. Telefonare ore pasti.

Marco Mollisi - Viale G. Marconi, 44 - Livorno - Tel. 0586/23212

● Siete stufo di avere su nastro solo lunghi programmi protetti per il commodore 64 come quelli che fornisce questa rivista? Io vi posso dare gli stessi videogames ma originali inglesi e sprotti che quindi potrete ricopiare a Vs. scelta a Lit. 2000 cadauno (esempio Donald Duck, Pistop 2°, Track e field). Per ricevere l'elenco con 1000 titoli inviare francobollo da Lit. 550.

Antonio Lamberti - Via Indipendenza, 27 - 84100 Salerno

● Vendo giochi in turbo tape pe CBM 64 a L. 1000 cad. come: calcio, Pole Position, Pit Stop I e II, Pitfall Zaxxon, Burger Time, H.E.R.O. - BC, Popeye One Omone, Base Ball, Decathlon, Girus, Winble dom

Davide Colla - Via Romine, 7 - Alba (CN) - Tel. 0173/30334

● Scambio programmi per CBM 64 sia su disco e nastro. Richiedere la lista.

Guido Ghisellini - Via Pavone, 15 - Ferrara

● Vendo per commodore 64: 1 cassetta con 27 utilities a lire 20.000; 1 cartucci (Tooth Invaders) sempre per CBM 64 a L. 2000. Vendo anche stupendi videogames in turbo da L. 1000 a 10.000 l'uno.

Caforio Oberdan - Via Labriola, 43 - Bagnolo in P. (R.E.)

● Comprò Popeye, Pitfall I e II, da Giorgio e Massimiliano Sisti, Via Tor de Schiavi, 246 - 00171 Roma (chiedo la lista dei loro giochi).

Fabi Massimiliano - V. Gortan, 4 - 34139 Trieste - Tel. 040/912658

● Cerco programmi per il CBM 128. In cambio offro circa 3000 programmi per il 64. Inoltre vendo cassette della serie Programm-Special. Programmi ETC registrate da ambo le parti. Elia De Meo - Via Bologna, 23 - Amantea (CS) - Tel. 0982/42208

● Vendo giochi per C. 64 come: IMR Mission Daley Tompson Decathlon, Staff off Karnath, karateka, Exploding-

fist, Ms pakman, F 104, Kung Fu, Rambo Pitstop II e III, Pole Position, e compro: Dragon's Lair.

Bertelli Diego - Via Parigi, 10/8 - Aosta - Tel. 0165/32713

● Cerco giochi Exploding Fist, Topolino, Paperino, Space Ace, Pitstop II, Pitfall I, II e III, Visitors, Super Ghostbusters, Nove Fantasma, Bicioteri, Karateka, ed infine il bellissimo Kawasa Ky's Rythm Rocker.

Cartelli Luca - Via Ignazio Marabitti - Siracusa - Tel. 30369

● Vendo e cambio, giochi a L. 1000 per CBM 64 fra i tanti: Baseball, Tennis, Decathlon, Summer Game II, Bike Race, basket, Spy Hunter, Pooyan, Balderunner, Pit Stop II, Simulatore di Volo.

Ferraro Andrea - Portella Della Ginestra - Belmonte Mezzagno (PA) - Tel. 091/729747

● Vendo giochi favolosi quali: Visitors, Comic Bakery, Time Tunnel, Uridium, Yie Ar Kung Fu, Pocar Pierre, Enigma Force II. Arrivi giornalieri. Telefonare dopo le 21.

Marzio Caroti - Via Casine, 212 - 56030 Perignano (PI) - Tel. 0587/616224

● Vendo ultimissime novità sunastro e disco. Possiedo più di mille titoli per CBM 64 fra cui: Winter Games, Gi Joe, Frank Bruno Boxing, Karateka, Rambo, Commando., Massima serietà. Buonavita Massimo - Via Monteortigara, 15 - Verona - Tel. 42041

● Vendo 20 giochi a L. 10.000 tra cui Rambo II, The Way of The exploding fist, Pjiamarama, Commando, Wally Camily, Almazz, Talismano Magico, Toto 13, ecc. Telefonare tutti i giorni dalle ore 15 alle 20.00

Massimo Martorelli - Via Selvaforte, 66 - Roma - Tel. 06/6856128

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 1500 l'uno, posseggo oltre 300 giochi da cui: Summer Games II, Winte Games, Beach Head II, tutti i giochi della Ultimate, Mario Bros, Ghostbuster, The way of eseplying fist, F 15, Striche Eagle. Scrivetemi per ricevere una lista di tutti i giochi. Massima serietà.

Olivier Betta - Via Ceressa, 18 - 38062 Arco (TN) - Tel. 0464/516810

● Vendo commodore 16 appena usato, completo di registratore, joystick originale commodore, libro di istruzioni, 10 cassette di programmi (80 programmi), + 1 cartrioge tastierina e programma musicale. il tutto a L. 250.000.

Giampietro Teodoro - Via A. Di Francia, 46 - Trani (BA)

● Cerco i seguenti giochi per CBM

# ● LA BOTTEGA DEL CHIPO ●

64, a prezzi ragionevoli: Calcio Replay, Dragon's Lair (solo su nastro), Rocky, Super, Zaxxon 2, Math Point, Int. Soccer (tutti su nastro). Solo nella regione Trentino Alto Adige. Tel. ore pasti.

Christian Tatarella - Via Grappoli, 14 - Bolzano - Tel. 0471/975120

● Vendo per CBM molti giochi: Barbie, Visitor, Punch Out, Sex Show Eight, Catch, Winter 6, karateka, Ji Goe Break Street, Hard Ball, Rupert, Karate Champ, Two on Two ed altri. Te fona a:

Baioni Eugenio - P.zza Cav. di Vitt. Veneto, 1 - Terracina (LT) 04019 - Tel. 0773/724252

● Cerco Dragon's Fair e un copiatore per programmi protetti da cassetta-disco, cassetta-cassetta, disco-cassetta, disco-disco. Li cambio con giochi e utility.

Andrea Licciardello - Viale Piave, 13 - 20129 Milano - Tel. 02/798035

● Robysoft vende giochi marzo 86 come: Yer Ar Kung Fu, Camel Tropy, Kach ed altro. Vendo anche sistemi, speedos velocizza 10 volte il draive, Hacker, Freeze Freme. Ore Pasti 010/415084

Roberto - Via Cantore, 40/8 - Genova - Tel. 010/415084

● Compro ultime novità a prezzi ragionevoli e sprotettori di ogni tipo. Solo scrivere a:

Gianluca Bonfatti - Via Coppi, 7 - Formiglione (MO) - Tel. 059/571771

● Vendo per il C. 64 giochi favolosi come: Catch, Camel Trophy, Last V8, Transformer, Winter Games, Summer Games I e II, Rambo, Simons Basic I e II, Spy us Spy I e II, Commando, Who Dargs Wind I e II, Rocky, Zorro, Kane, Beach Head I e II, Super Star Challeng, Buck Rogers I e II. Inoltre cerco: Elite, Little Computer People, Arcade Oll of Game, e Gi Joe II. Invio a richiesta (spese postali a mio carico). Stefano Capitta - Via S. Arquer, 5 - Sassari - Tel. 079/292916

● Compro il gioco: Dragon's Lair (Baldazzotto) per CBM 64 su nastro. Colla Davide - Via Rorine, 7 - Alba (CN) - Tel. 0173/30334

● Per commodore 64 vendo giochi (Blu Max, Decathlon, Manic Miner, Summer Games... ) e utility (Magic Desk, Disk Copy, Turbo Tape/disk, Simons's Basic, Koala Painter... ) su disco o cassetta.

Massimiliano - Via Massimi, 101 - 00136 Roma - Tel. 06/348030

● Vendo a L. 3000 Spec. program n. 5. Vendo N. 1-2-3-4-5 di videoba-

sic per Spectrum + raccoglitore originale L. 20.000 Vendo oltre 600 prg. per C. 64 e Spectrum. 20 giochi a piacere L. 10.000, 30 a L. 15.000.

Ferretti Daniele - Via Monte Vettore, 23 - 60131 Ancona - Tel. 071/42609

● Eccezionale!!! Il club Spectromania apre di nuovo le proprie iscrizioni (anno 1986). Solo L. 4000 ogni 12 mesi. Numerose saranno le agevolazioni: 50% di sconto sui nostri programmi, rivista periodica del club, gratis. Club Spectromania - Via Delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905

● Club «CBM ZX» vende qualsiasi gioco e utility esistente sul mercato per CBM 64 e ZX 48K a prezzi bassi (max L. 1000). Il club «CBM ZX» è disposto anche a scambi ed acquisti con altri club. Per ricevere la lista completa di giochi e utili scrivere a:

Grelli Robert - Via Val Tiberiana, 102 - 63037 Porto d'Ascoli - Tel. 0735/659064

● Vendo Sinclair Spectrum 48 K, 1 mese di vita + 4 libri + 4 cassette contenenti più di 40 giochi + un libro con cassetta per aumentare la potenza del computer a sole L. 200.000. Telefonare ore pasti «affarone».

Giuseppe Parisi - Via Libertà, 61 - S.

**Tagliando da compilare e spedire in busta  
alla redazione di Playgames e Special  
Playgames presso Società Edizioni  
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 21**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

Donato Milanese (MI) -

● Cerco, a prezzi trattabili, Spectrum su cassetta: Aster, Indiana Jones, Cobol (se sono usciti) ecc. Serale dalle 8,15 alle 9,30. Gianni Rondi - Via Brindisi, 10 - via (PV) - Tel. 0382/30111

● Vendo e cambio per ZX Spectrum 16/48k molti e di ogni tipo. Cercano? desiderano cambiare? Pappalardo Matteo - Via T. 7 - Salerno - Tel. 081/241111

● Compro interfacce Kempston max L. 15.000. Spectrum 500 giochi e anche in fast loading. N. 4-6 di Spec. Playgame (cad).

Ferretti Daniele - Via Montebello, 1 - 60131 Ancona - Tel. 071/241111

● Vendo o cambio per ZX Spectrum 48k potrei avere i più famosi giochi come: Pyrocloding Fist, Tirna Noga, L'Indiano e altri.

Montagnani Andrea - via Montebello, 1 - La Spezia - Tel. 50511111

● Vendo giochi e videoregistratori della ★ Zombi software compresi fra le 1500 lire. Possibilità di scelta tra giochi fantastici sconti e regali. Tassidui. Tutto per Spectrum. Taula Gianluca - C. 106/15 - Genova

● Vendo sia per Commodore ZX Spectrum 48K e 16K. L. 500 l'uno. Vendo giochi volosi sul mercato (Rambo, Winter Sport, Sexy Football, Zaxxon).

Perego Giuseppe - Via Montebello, 15 - Mezzago (MI) - Tel. 0362/241111

● Compro-Cerco dischi per il gioco del calcio per lo Spectrum a prezzi modici. Posso arrivare a L. 10.000.

Pagliano Giulio - Via Orazio, 1 - Torino - Tel. 8990014

● Vendo software originali a prezzi competitivi nella gamma per Spectrum 48K.

Bonacorsi Lorenzo - Salvo, 11/2 - Genova - Tel. 010/241111

● Cerco possessori di software in tutta Italia disposti a cedere i loro programmi. ho tutte le ultime uscite: Skifox, Spitfire 40, ecc. miei prezzi? Per i programmi mi 1500, per quelli più famosi mi 1000. Andrea Cavalli - Via Ezzelino, 1 - Tel. 06/3599031

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

PROGRAMMI  
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES **21**

SPECIAL  
PLAYGAMES

21

**SU QUESTA CASSETTA**

**LATO A / CBM 64**

- 1 TOY BOY
- 2 ROBIN WOOD
- 3 TAKING
- 4 ARABESQUE
- 5 KILLER PLANE
- 6 POLE AND BLOOD
- 7 ZOMBIE

COUNTER

**LATO B / SPECTRUM 48K**

- 1 PURATOM
- 2 THE GREEN BUMBER
- 3 ICE PALACE
- 4 ROBOTEK
- 5 NIGHTMARE!
- 6 FIRST MISSION
- 7 PROJECT SPIKE

COUNTER

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME.

QUESTA CASSETTA  
È DI

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI